



CLUBE DOS APPLEMANÍACOS



CAIXA POSTAL 34131, SÃO PAULO - SP, CEP 01295

CARTA CIRCULAR - ANO III - NÚMERO 7

NOVEMBRO de 1995

Caros Appleaigos,

No mes passado apresentamos uma serie de sugestoes para mudancas no Clube dentro da materia "Novos Rumos" e este mes continuamos a discussao logo abaixo. Alguns associados ficaram confusos com a necessidade de escrever para pessoas diferentes para os diferentes assuntos, mas isto está se tornando uma necessidade absoluta frente ao crescimento do Clube. Estamos tentando ampliar os servicos do Clube e ao mesmo tempo manter o alto padrao de atendimento ja conhecido pelos associados. Isto nos obriga a dividir melhor as tarefas e a procurar racionalizar melhor a carga de servico durante o mes.

Temos uma boa safra de novidades este mes, mas faço uma recomendacao muito especial para o jogo educativo CREATE WITH GARFIELD (M-875/A). O conceito é simples, mas o programa é sensacional para qualquer idade.

No mes passado publicamos uma materia sobre o novo Apple II GS. A revista INCIDER de outubro é totalmente dedicada a este novo computador, com reportagens, fotos e detalhes técnicos do novo micro da Apple. Certamente as outras revistas logo farao reportagens tambem. Estou doído para conhecer o micro. Se pousar em desses em São Paulo ou por perto, e favor se avisar.

NOVIDADES NO ACERVO

Este mes estamos acrescentando 37 lados de disquetes e 315 páginas de manuais ao acervo, conforme indicado na Lista Suplementar de novembro/95 (anexa). Todos os itens que constavam na lista de outubro constam tambem na lista de novembro, sendo que os itens novos do mes de novembro estão assinalados com "n". As descrições dos itens que estão entrando no Especificado Mes se encontram na folha anexa.

NOVOS RUMOS

As alteracoes propostas no mes passado foram muito bem aceitas pelos associados e ficaram muito contentes com os comentarios recebidos. O novo formulario de pedido funcionou bem, embora tenha havido um pequeno erro no cabeçalho inicial (saíu como "setembro" ao invés de "outubro"). Espero que ninguém deixou de fazer uma encomenda por causa disso. Nossos novos colaboradores, o Capitão Safari e a Lady Software tambem gostaram das cartas recebidas e estão de volta novamente este mes.

O projeto do novo jornal está avançando. Estamos estudando novas opções para imprimir o texto e talvez um "layout" um pouco diferente da Carta Circular, embora pretendamos manter o mesmo tamanho físico. Estamos gostando demais do utilitário MULTISCRISE (G-230) para imprimir o texto. Recebemos algumas sugestões para o nome do novo jornal e por enquanto estou gostando de "O BRANCO". Ainda não há uma previsão exata de quando o novo jornal começará, mas não deveria demorar.

PAPA DDC de Brasília nos comentou que a compra e venda de equipamento pela Carta Circular não funciona bem, pois as respostas demoram demais devido a comunicação "via Clube". Estamos pensando em abrir uma coluna de "Classificados" no novo jornal, na qual as pessoas querendo vender equipamento usado colocariam seus números de telefone para contato. Que tal? Haveria uma certa fiscalização para termos a certeza que esta opção não será abusada.

Nas próximas semanas pretendemos fortalecer nossas ofertas de suprimentos e acessórios, embora esteja ficando cada vez mais difícil obter esses itens. No mês passado retiramos a oferta de capas de disquetes com o logotipo do Clube, pois nosso fornecedor atrasou a entrega. Ainda estamos fornecendo os disquetes do Clube com capas simples, por falta das capas personalizadas. Este mês tivemos que retirar a oferta de caixas de disquetes virgens devido a uma série de problemas com fornecimento. Felizmente isto não deve afetar o atendimento normal das encomendas de programas na Quota Mensal Normal ou nas promoções.

CHAMADAS PARA REGRAVACAO

Descobrimos recentemente que nossa cópia de VISISCHEDULE (E-010/8) pegou um resfriado e perdeu 2 setores, mas agora já sanou. Como o programa é protegido, não percebemos. Se você encontrou problemas no módulo de "Schedule", devolva o disquete para regravação.

Ha tempos atrás, publicamos um alerta que o VISITERM não funciona com a interface antiga do Apple. Aqui no Brasil o padrão para RS 232 e o Super Serial Card, copiado por todo mundo. Estamos achando melhor retirar este programa do acervo e sugerimos que solicitem uma regravação com o SE PR3 (G-253/A), que funciona perfeitamente, inclusive com o Cirandau.

PITSTOP II foi transferido este mês do Grupo S para o Grupo M. Os associados podem devolver o S-225/3 para ser regravado com H-273/A.

Pedimos para que os disquetes acima indicados (etiquetados pelo Clube) sejam enviados para regravação (sem condicionados) junto com os pedidos e os devolveremos com as encomendas.

OBSERVAÇÕES / CHAMADAS SOBRE PROGRAMAS

1. No mês passado retiramos do acervo o programa WORD JUSSELER (o código era G-010) lançado no acervo no mês retrasado. Descobrimos que na nossa cópia estão faltando arquivos importantes. Encorajamos de avisar os associados que levarem o programa para devolvê-lo para ser regravado com algum outro programa do acervo.

2. Ha 2 meses lancamos no acervo o PRINTMASTER (D-151), suite semelhante ao PRINT SHOP (D-858/B). Como de costume, fornecemos os disquetes com a etiqueta de trava de gravacao, mas estas devem ser removidas para nao provocar problemas no modulo "Carta" (aparece "ROGERIO" na frente dos cartões). Alguns associados tiveram dificuldades para imprimir e estamos chegando a conclusao que o problema deve estar na placa Epoch da Unitron. Peco para todos que nao conseguiram imprimir para verificar e nos confirmar a marca da placa paralela que estão utilizando.
3. Alguns associados tiveram dificuldade na reconfiguracao de WORDSTAR V3.33 (A-239/A) usando GP INSTALL (A-839/B). Notamos que as vezes na hora de gravar o novo VS.COM no disquete o sistema CP/M gravado no disquete fica estragado se o disquete estiver quase cheio. A solucao e utilizar um disquete vazio (mas formatado) para receber o VS.COM, mas depois nao esqueca de transferir os outros arquivos de A-239/A. Outra opcao seria a de utilizar o CPM68.COM do disquete mestre (A-831/A) para recuperar o sistema CP/M no disquete.
4. CORONEL KLINK de Sao Carlos (SP) nos relatou que o G.I. JOE (S-182) nao funciona com a interface de drive da CDE. Esta placa tem 1 Epros ao inves dos 2 Procs que existem no tipo mais comum. Sabemos que este jogo nao funciona em alguns micros na época, mas nunca iriamos suspeitar da interface de drive. Solicitamos aos associados que nao conseguiram rodar G.I. JOE que nos informem a marca e tipo de interface de drive usada.
5. MACIEIRA ***** de Belem informou que os programas PRINCE (D-157), DAIZIE DASH (S-215/A) e PRINTMASTER (D-151) nao funcionaram no TK 3020 com a placa Super Paralela, mas com o Grappler+ no mesmo micro funcionaram corretamente. Ele acrescentou que os jogos FASTGAMMON (M-207/A), HIRES CRIBBAGE (M-216/A), SOLITAIRE e REVERSAL (M-214/A) nao funcionam no TK 3020. O GPLE fica esquisito, nao aceitando editar uma linha cujo numero seja maior que 28.800 e as vezes some completamente.
6. JARARACA de Belem nos confirmou que o livro sobre Micro-Prolog (286 pag) que temos no acervo esta em acordo com o programa em CP/M (A-848/A), mas ha 2 observacoes: O editor funciona igual ao editor de MBASIC e o comando "ALL-TRACE" deve ser usado como "WHICH-TRACE".
7. IORIK de Belem avisou que o jogo TRACK & FIELD (S-817/A) so funciona ate a quinta modalidade.

DESMISTIFICANDO A "SELECAO DO GANCHO"

Em junho de 1985 lancamos na parte das Coletaneas um disquete com DOS super-rapido com 9 copiadores, a SELECAO DO GANCHO. Na verdade montei este disquete para meu uso, mas depois achei valido colocá-lo na Coletanea. A vantagem da SELECAO era de ter os melhores copiadores juntos, com um sistema de boot quase instantaneo. Os programas na SELECAO continuam sendo os melhores que podem ser acionados pelo DOS especial utilizado.

Muitos associados já nos perguntaram como a SELECAO foi feita. Agora resolvemos revelar a estrutura do disquete, como se faz para reconverter os programas para arquivos normais e como montar sua propria SELECAO. Para fazer a normalizacao dos arquivos sera necessario o BAS OF TRICKS (D-203/A) ou BAS OF TRICKS II (D-147/B). Se voce ainda nao tem um deles, encontrara BAS OF TRICKS II novamente em promocao este mes, já com o anual. A SELECAO esta sempre em oferta nas Coletaneas. Para entender como se faz para montar sua propria SELECAO, voce deve conhecer bem a estrutura de DOS, conforme explicado no livro BENEATH APPLE DOS, tambem no Especial este mes (Reprise).

Para reeditar os arquivos da SELECAO DO SANCHO, utilize a opcao "FIXCAT" do BAS OF TRICKS. Prepare uma copia da SELECAO (para nao estragar seu original) e tecle RTN para selecionar todas as opcoes padrao no programa menos duas. Na pergunta "READ EXISTING CATALOG FROM DISKETTE OR START FROM SCRATCH?" ("R" OR "S") responda "S" e na pergunta "DOES THIS DISK CONTAIN A DOS IMAGE ON TRACKS 0, 1 AND 2?" responda "N".

O programa conseguira recuperar 8 dos 9 programas no disquete, deixando de fora apenas OLD & FAITHFUL que esta localizado na propria trilha do catalogo (\$11) e parcialmente na trilha \$8. Todos os arquivos sao binarios (tipo "B"), embora BAS OF TRICKS (D-203/A) vai analisar o primeiro como sendo do tipo "T". Os arquivos serao recuperados na seguinte sequencia e o programa permite a voce identifica-los com o nome certo, conforme segue:

- | | | |
|-----------------------------|---------------------------|--------------------------|
| 1. 845 LOCKSMITH 5.8 RAPIDO | 4. 815 CRAZY COPY | 7. 127 COPY II PLUS V4.3 |
| 2. 893 SUPER DISK COPY V3.7 | 5. 113 NIBBLES AWAY II C3 | 8. 819 DISK MUNCHER V1.1 |
| 3. 818 DISK MUNCHER V1.8 | 6. 898 EDD V3 | |

"FIXCAT" do BAS OF TRICKS e relativamente facil de usar. Se voce nao conseguir normalizar os arquivos da primeira vez, tente de novo. A ultima etapa do processo e de passar os arquivos para outros disquetes com DOS normal. Se quiser criar sua propria SELECAO, sera necessario fazer uma "costura" utilizando DOS normal e o DOS especial da SELECAO DO SANCHO. Inicialize um disquete de dados (sem DOS) e transfira para este (usando FID) 9 programas (em arquivos unicos) que nao dependam de DOS para operar.

Nao e possivel para um programa da SELECAO chamar um outro. Usando um editor de setores, verifique na trilha \$11 setor \$F as localizacoes dos "Track-Sector Lists" dos 9 arquivos. Usando um programa de Bit Copy (por exemplo NIBBLES AWAY II C3) copie a trilha \$8 da SELECAO DO SANCHO para seu disquete. Na trilha \$8 setor \$4 voce encontrara um "catalogo" especial que devera ser alterado a partir do byte \$2B. Por exemplo, na SELECAO DO SANCHO o arquivo de LOCKSMITH 5.8 rapido tem seu "Track-Sector List" na trilha \$82 setor \$2A (bytes \$2B e \$2C) e o tipo e binario travado, representado pelo valor \$B4 no byte \$2D. Os proximos 25 bytes (de \$2E ate \$35) sao reservados para o nome do arquivo. Finalmente, nos bytes \$37 e \$38 temos o comprimento do arquivo (46 setores, ou \$1E em hexadecimal). Os outros 8 arquivos tem a mesma estrutura. Voce deve usar um editor de setores para copiar os dados de seus programas (observados na trilha \$11 setor \$F) para este local. Nessas alturas, o livro BENEATH APPLE DOS e absolutamente necessario, especialmente o capitulo 4.

Você vai observar que o DOS especial da SELEÇÃO não interpreta corretamente os números de vídeo normal, sendo necessário convertê-los para inverso. Você encontrará tabelas de codificação ASCII para vídeo em diversos lugares, inclusive no manual de CIA FILES e no livro APPLE II REFERENCE MANUAL, ambos boas aquisições para a biblioteca de qualquer Applemaníaco. Finalmente, você encontrará o local do título do catálogo da SELEÇÃO na trilha 00 setor 5 que poderá ser modificado da mesma maneira. Se você quiser apagar o catálogo normal da trilha #11 (inclusive o VTDC) não há problema, pois o DOS especial não o utiliza. O utilitário "INIT" do próprio SAS OF TRICKS pode ser utilizado para este fim.

Esta matéria é relativamente técnica, mas oferecemos as dicas necessárias para criar sua própria Seleção. Vale a pena se esforçar um pouco para seguir os passos apresentados. Você vai aprender a operar alguns ótimos utilitários e pode conseguir um bom resultado que será útil no seu trabalho ou lazer. Esperamos ver uma verdadeira chuva de SELEÇÕES na prática!

POR DENTRO DO CP/M

Certamente, a grande maioria dos associados sabe manipular arquivos no disquete quando ele foi formatado em DOS 3.3. A situação é um pouco mais complicada quando se trata de um sistema operacional diferente. Analisaremos agora o CP/M e numa Carta Circular futura abordaremos o sistema operacional PASCAL.

Vamos iniciar pela organização do disquete. O sistema operacional CP/M, da mesma maneira que o DOS 3.3, ocupa as 3 trilhas iniciais, de 00 até 02. Mas o diretório de arquivos não está na trilha 17 (todas as indicações de trilha serão dadas em decia!). Ele reside nos 8 primeiros setores CP/M da trilha 03. Chamamos de setores CP/M para diferenciá-los dos setores DOS 3.3. Quando um disquete é formatado, ele é dividido em trilhas e setores (ver Carta Circular de setembro/86, páginas 8 a 9, para maiores informações). A ordem de leitura dos setores físicos difere de acordo com o sistema utilizado para a formatação do disquete. A tabela 1 abaixo mostra a correspondência entre os sistemas DOS 3.3 e CP/M.

TABELA 1:

	SETORES															
Físico	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
DOS 3.3	00	07	14	06	13	05	12	04	11	03	10	02	09	01	08	15
CP/M	00	11	06	01	12	07	02	13	08	03	14	09	04	15	10	05

O sistema CP/M não divide o disquete propriamente em setores, mas sim em blocos, onde cada bloco é formado por 4 setores. Portanto, há 4 blocos por trilha e a numeração começa na trilha 3 e vai subindo até a trilha 35. Os primeiros 2 blocos são reservados para guardar informações sobre os arquivos gravados no disquete. São 8 setores denominados 01 até 08, mas no CP/M adaptado para o APPLE, os diretórios 07 e 08 não são usados. Uma vez que cada diretório (setor) pode conter até um total de 8 arquivos, teoricamente, o número máximo de

arquivos no APPLE é de cerca de 45 arquivos por disquete. Como não dispomos de um bom editor de setores do CP/M, deveremos utilizar um editor de DOS 3.3, como por exemplo o editor do COPY II PLUS 4.3 (opcão 12 da SELEÇÃO DO SANCHD). Já que a numeração dos setores é diferente entre DOS e CP/M, utilize a Tabela 1 para traduzir a localização. Por exemplo, o diretório D1 se encontra na trilha 83 setor 01 em CP/M, mas com o editor de setores de DOS deveremos procurar a trilha 83 setor 06.

Quando o sistema CP/M foi criado (para ser usado com disquetes de 8 polegadas), ele previa a possibilidade de conter 64 arquivos de 16 blocos, ou seja, um total de 1024 blocos ou 4096 setores. Como o APPLE usa disquetes de 5 1/4, este número sofreu uma redução brutal. Ele ficou reduzido a 126 blocos por disquete, ou seja, um total de 504 setores. Os drives utilizados no APPLE geralmente são capazes de dividir o disquete em 35 trilhas de 16 setores, isto é, 560 setores. As 3 primeiras trilhas (que contêm o sistema CP/M) gastam 48 setores, o diretório ocupa 8 setores, restando os 504 setores. A partir da versão 2.23, pode-se criar um disquete de dados que utilize as 3 trilhas iniciais, antes reservadas para o sistema operacional. Isto aumenta o número de blocos de 126 para 138.

No CP/M, os arquivos são escritos em ordem crescente, tanto no caso dos diretórios como no dos blocos. Cada arquivo ocupa 32 bytes, cabendo portanto 8 arquivos em cada diretório. Como a localização dos diretórios está fixada, não há necessidade de existir, como ocorre no DOS 3.3, um cabeçalho ("HEADER"). A TABELA 2 mostra a organização de um arquivo.

TABELA 2: UTILIZAÇÃO DE CADA BLOCO DE 32 BYTES NOS DIRETÓRIOS

BYTE	FUNÇÃO
\$80	O Byte \$80 dá o número do usuário (geralmente \$80). Se o arquivo for apagado, recebe \$E5. Para recuperar um arquivo apagado acidentalmente, utilize um Editor de Setores, alterando \$E5 para \$80
\$81 - \$88	Os Bytes de \$81 até \$88 dão o nome do arquivo (O nome não pode conter, portanto, mais do que 8 caracteres)
\$89 - \$8B	Os Bytes de \$89 até \$8B dão o complemento do arquivo (Se ele é do tipo COM, EXE, etc. O ponto entre o nome do arquivo e o seu complemento é acrescentado pelo próprio sistema CP/M)
\$8C	O Byte \$8C fornece o número de extensões que o arquivo ocupa (Se um arquivo ocupa até 16 blocos, este Byte tem o valor \$80 e o número de extensões é igual a 1. Se ele ocupa mais de 16 blocos, o arquivo é escrito novamente no diretório, e esse Byte passa a ter o valor de \$81, e assim sucessivamente, para cada 16 blocos que ele ocupe)
\$8D & \$8E	Os Bytes \$8D e \$8E não são usados e tem o valor sempre igual a 0

\$0F O Byte \$0F fornece o número de registros no arquivo em hexadecimal. (Um registro é igual a 128 bytes, ou seja, meio setor; logo, cada bloco guarda até 8 registros. Mesmo se um arquivo ocupa apenas 1 setor de um bloco, todo o bloco está comprometido. Portanto, o sistema é bastante "paranóico")

\$10 - \$1F Os 16 Bytes restantes, de \$10 até \$1F, guardam os números dos blocos usados, sempre em ordem crescente

Para determinar em que trilha/setor está um certo bloco, podemos usar a equação abaixo, onde todos os valores são dados em decimal:

$$\text{número da trilha} = [(\text{número do bloco} - 4) / 4] + 4$$

Por exemplo, suponhamos que nos desejamos saber em que trilha e setor está o bloco \$38. A primeira coisa a fazer é converter o \$38 (que está em hexadecimal) para decimal. Consultando uma tabela, descobrimos que \$38 é igual a 48. Aplicando a equação temos:

$$\text{número da trilha} = [(48 - 4) / 4] + 4 = 15$$

Portanto, o bloco 48 está na trilha 15. Como a divisão por 4 deu um número inteiro, temos que o bloco 48 ocupa os 4 primeiros setores da trilha 15 (setores 0, 1, 2 e 3), ou seja, ele é o primeiro bloco da trilha 15. Se a divisão tivesse dado um resto igual a 1, ele seria o segundo bloco da trilha (setores 4, 5, 6 e 7); se o resto fosse 2, o terceiro bloco (setores 8, 9, A e B); e finalmente, se o resto fosse 3, o quarto bloco (setores C, D, E e F). Convertendo 15 para hexadecimal, temos \$0F. Por conseguinte, o bloco \$38 ocupa na trilha \$0F os setores 0, 1, 2 e 3.

A única exceção à equação acima, ocorre quando formatamos um disquete para dados. Como já assinalamos, o CP/M, neste caso, utiliza também as trilhas de 0 a 2 para guardar dados. Na trilha 0, ficam os blocos de \$20 a \$33; na trilha 1, de \$34 a \$67, e na trilha 2, de \$68 a \$8B.

Para testar os nossos conhecimentos, vamos examinar um disquete contendo alguns arquivos CP/M. Após uma instrução STAT *.* (STAT é um programa CP/M que fornece o estatuto de cada arquivo contido no disquete), obtivemos a seguinte resposta:

				EXPLICAÇÃO	
RECS	BYTES	EXT	ACC		
18	3	1	R/W	A: FORMAT.COM	RECS - número de registros
192	24	2	R/W	A: MBASIC.COM	BYTES - número de blocos
48	6	1	R/W	A: STAT.COM	EXT - número de extensões
					ACC - estatuto do arquivo em relação a ler e/ou escrever

Se você examinara este nosso disquete através de um Editor de Setores e ler a trilha 00 setor 2, você encontraria no diretório deste disquete as seguintes informações:

Número do Byte	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	1F
Conteúdo do Byte	23	46	4F	52	4D	41	54	20	28	43	4F	4D	00	00	00	12	02	03	04	C0	00
			^	^	^	^	^				^	^	^					^	^	^		
Tradução do Byte			F	O	R	M	A	T			C	O	M									(blocos ocupados)

O Byte \$23 indica que o usuário é o usuário 0; os 8 Bytes seguintes, o nome do arquivo, no caso presente, FORMAT. Os 3 que se seguem a eles, assinalam o tipo de arquivo - COM. O BYTE \$2D mostra que o número de extensões é ZERO, ou seja, que o arquivo ocupa no máximo 16 blocos. O BYTE \$2F nos fornece o número de registros, no caso presente, 12. Em decimal, isto dá 18 registros, por conseguinte, 9 setores. Como cada bloco tem 4 setores, este arquivo de 18 registros vai ocupar 3 blocos, os quais são determinados pelos BYTES \$10, \$11 e \$12. Em outras palavras, o arquivo FORMAT.COM ocupa os blocos \$02, \$03 e \$04. Notea como esta informação, com exceção do número de blocos, foi dada pelo comando STAT. O mesmo tipo de constatação poderia ser obtida com o arquivo BASIC.COM. A única diferença está no fato de que ele vai ser escrito duas vezes no diretório. Isto se justifica uma vez que ele ocupa mais do que 16 blocos, como podemos constatar a partir do comando STAT. Os seus 192 registros exigem 96 setores, ou seja, 24 blocos.

Recomendamos experimentar um pouco com uma cópia de qualquer disquete em CP/M, alterando os diretórios com um Editor de Setores para ver os resultados obtidos. Não se esqueçam que a numeração dos setores é diferente entre DOS e CP/M.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO

Gostaria de lembrar aos meus amigos aventureiros que eu só respondo dúvidas a respeito dos programas que eu apresento aqui. Entretanto, publicarei, neste nosso cantinho, todas as dicas que se forem enviadas por vocês: mesmo que elas sejam de outros jogos ou aventuras. Para se corresponderes comigo, escrevam para o CLUBE, colocando no cabeçalho da carta, aos cuidados do Capitão Safari. Não se esqueçam que toda vez que se inicia uma aventura, vocês precisam de papel e lápis para fazer o mapa e de um disquete formatado para poder guardar o jogo até o ponto que se chegou. Este mês vamos discutir THE MASK OF THE SUN (P-012) e MASTERACE (S-049).



CAPITÃO SAFARI

THE MASK OF THE SUN: Trata-se de uma aventura que mistura diversos efeitos interessantes: efeitos sonoros, visuais, charadas e o eterno labirinto. Você se chama Mac Steele. Sua missão parece ser bastante tranquila: encontrar uma máscara sagrada. Entretanto, seu interesse nela não é puramente acadêmico. O seu personagem, o Mac, está bastante doente. Ele sonha acordado ainda porque toma umas certas pílulas. Não se esqueça de mantê-las

sempre junto de você. Caso contrário, a aventura termina muito rapidamente. Quando você encontrar a máscara, estará curado. O seu meio de transporte, durante certo tempo, será o jeep. Depois, como todo exercício sempre faz bem à saúde, o caminho será feito a pé. Em certos momentos, a aventura exigirá reflexos rápidos: cuidado com a lava do vulcão! Mas não se preocupe. Durante algum tempo, o Capitão Safari estará ao seu lado.

A aventura começa com você chegando de avião. Para sair dele, basta dar a "LEAVE". Leia o que se segue. Quando aparecer OK, de uma olhada no mapa: "LOOK MAP". Entre no jeep ("ENTER JEEP"). Aprecie a paisagem, ouça os passarinhos. O jeep para e o seu motorista pergunta sobre a direção que ele deve tomar. Escolha oeste (W). Vamos andar mais um pouco e chegar em uma cabana. Está na hora de bancar o bom menino. Vamos visitar uma velhinha, levando algum alívio. Para tanto, "GET FOOD FROM JEEP", "LEAVE JEEP", e "ENTER HUT". Na cabana, encontra-se a gentil senhora. Ela toca uma flauta. O que fazer agora? Está nas suas mãos!

MASQUERADE: Este se tornou seu caso mais intrigante desde que se tornou como detetive. As pistas não levavam a nada e ninguém falava nem sequer uma palavra para ajudá-lo, pois sabia quanto custava isso. Estava para desistir do caso, quando finalmente descobriu o suposto suspeito. Seguiu-o por quase 2 semanas. Foi quando perdeu a paciência. Viu-o entrando num hotel de segunda classe carregando uma mala executiva. Esta era a sua chance, entrou junto. Subiu uma barulhenta escada de madeira que levava aos quartos. Quando apareceu no corredor principal viu uma das portas se fechar: do quarto dele. Já com sua Magna 44 empunhada aproximou-se da porta e com um violento chute arrombou-a. Seu suspeito estava lá, bem na sua frente, sob sua mira. Sem piedade, fechou um olho e deu uma coronhada na cabeça dele. Agora sua reputação no mundo do crime, assim como detetive está pessima. Precisa de extremo cuidado para ninguém reconhecê-lo. Um passo é falso e...

Este é o pano-de-fundo de uma das minhas aventuras favoritas. Passei noites em claro tentando achar o danado do chefe da gang de Ivan Tupickoff (o suspeito descorado).

Para iniciar a aventura, tecla MOVE BODY. Aparecerá uma chave que serve para abrir a mala (SET KEY, GET CASE, OPEN CASE). Você encontrará uma máscara e uma caixinha com botão na tampa. Pegue-os com GET BOX e GET MASK. Depois saia na direção sul 2 vezes (S,S) para chegar no Waiting Room (Sala de Espera). Tecla WAIT 9 vezes (a sala de espera é para esperar, não é?). Tecla N para sair e depois WAIT mais uma vez. O telefone vai tocar. Para atendê-lo tecla ENTER BOOTH e GET PHONE e você receberá a mensagem em bom inglês "WHAT'S DA WORD?" (qual é a palavra). Responda "SAY IORCH OUT IILCH IN" para receber o código secreto (anote). A bomba fará um barulho e neste momento aperte o botão da caixinha (PRESS BUTTON) para escapar da explosão. Muito bem. Você se encontra nos corredores do sub-solo e há muita aventura na sua frente. Lembre-se sempre do nome do jogo!

PONTO DE ENCONTRO: Publicaremos nesta sessão, as dicas de aventuras e jogos fornecidas pelos associados. Também faremos uma chamada, tipo SOS, para aventureiros em dificuldade. Portanto, se você tem alguma dica, ou entrou em uma fria no meio de uma aventura, escreva para sessão "Ponto de Encontro do Capitão Safari"

HANDYMAN e **COMPUTRON** nos ensinam como sair do navio no **SWISS FAMILY ROBINSON** (F-010/B). Em primeiro lugar, é preciso ir até o porão ("GO BELOW"). Depois, abra o baú de ferramentas ("OPEN TOOLCHEST"). Retire as ferramentas necessárias ("TAKE SAW", "TAKE NAILS", "TAKE HAMMER", "TAKE SHOVEL"). Vá para o convés ("GO TOPSIDE"). Serre as barricas, pegue as tábuas e pregue-as ("SAW BARRELS", "TAKE PLANKS", "NAIL PLANKS TO BARRELS"). Coloque o barco no mar e parta na direção SUL ("LAUNCH BOAT TO SOUTH").

O Patrick, filho do O BELGA, avisa que para mudar os controles no **HARD HAT MACK** (M-010/A) basta dar um CTRL-C. No **RESCUE RAIDERS** (S-031/A), os controles são os seguintes: T - tanque, E - engenheiro, M - homens para combater, A - lança mísseis, D - carro para destruir base inimiga, Barra de Espaço - soltar homens do helicóptero.

HANDYMAN está querendo saber como, no **SWISS FAMILY ROBINSON**, se sai da areia movediça, para que serve a água, e finalmente, como se acha a **JENNY**.

PERGUNTE A ANALISTA

Aqui estou eu de novo. Fiquei triste porque recebi poucas cartas após minha estreia na Carta Circular de outubro/86. Aquele Capitão Safari recebeu mais cartas que eu! Para compensar, algumas pessoas mandaram cartas bem simpáticas e 2 mandaram fotografias. Um rapaz mandou uma foto de sua configuração COMPLETA! O Chefe desentortou o garcho de ciúme! Não se esqueçam que responderei somente as perguntas que souber as respostas e só responderei (por enquanto) na Carta Circular. Aceito também perguntas já com as respostas e publicaremos as melhores.



LADY SOFTWARE

PERGUNTA: Qual a diferença em termos dos programas existentes da utilização de um joystick analógico e um digital? (TONY - RJ)

RESPOSTA: Os joysticks "digitais" não funcionam a contento no Apple. No joystick analógico há uma leitura nos 2 eixos continuamente de 0 a 255 e muitos jogos dependem de um controle relativamente preciso. No caso dos joysticks adaptados para o Apple (por exemplo, do tipo Atari) só há 5 pontos de contato, no eixo e nos 4 extremos e fica muito difícil operar a maioria dos programas feitos para o joystick. Sou fã de um bom joystick analógico!

PERGUNTA: O que significa "Role Playing Games" na descrição de alguns jogos? (GODNIE - SP)

RESPOSTA: "Role Playing Games" são aventuras onde o usuário desempenha o papel de um personagem. O programa apresenta um texto literário onde você, o jogador, vai decidir o destino do herói. daí, se usar a expressão inglesa "Role Playing Games", que numa tradução mais ou menos livre, significa "Jogos em que se desempenham papéis".

PERGUNTA: O que realmente faz o "Sector Editor"? (GODNIE - SP)

RESPOSTA: Um "Sector Editor" (editor de setores) serve para localizar, ler e modificar um setor de uma trilha de um disquete. No Apple, os disquetes são formatados através de "software". Em outras palavras, os disquetes são preparados para receberem dados através

de uma rotina de DOS. Geralmente, eles são formatados em 35 trilhas, onde cada trilha tem 16 setores. Cada setor guarda 256 bytes de informação. Para poder alterar qualquer um desses bytes diretamente no disquete, usa-se um "Sector Editor". Para maiores informações, veja as páginas 8 e 9 da Carta Circular de setembro/86.

DICAS

1. JARARACA de Belém (PA) encontrou dificuldades para compatibilizar a placa 16K da CCE com a placa 128K, dessa da própria CCE. Vale o alerta para quem tem a placa 16K da CCE e pretende comprar uma expansão de 128K.
2. As impressoras da marca Epson são famosas pela qualidade do produto e baixíssimo índice de defeitos e quebras. Entretanto, já conheço diversos casos de quebra do pino plástico que segura a cola das garras do trator. A solução imediata é a de utilizar um elástico para segurar o papel. As outras opções são de mandar buscar substitutos no Exterior, ou adaptar as garras da Grafix (fabricada pela Scritt) que é equivalente ao MX. <BANCHO>
3. Muitos associados estão mudando de micro, passando do velho II+ para um IIe e na hora de colocar as placas no novo micro, descobre-se que a placa CP/K não funciona. Às vezes trocando um CI resolve o problema. Na posição U2, mude o 74LS05 por um 74LS04. <BANCHO>
4. BLACK STAR descobriu que muitos jogos permitem a saída de áudio via conector do gravador, acionado com CTRL-S. Para melhorar o nível e qualidade do som você pode usar um amplificador.
5. Usuários que utilizam 2 ou mais micros já devem ter notado que muitas vezes disquetes de dados funcionam em um micro e não em outro. Normalmente, problemas ocorrem em situações onde um disquete de dados foi formatado num sistema e depois foi usado num outro sistema onde a velocidade do drive é muito diferente. Assim são provocados erros de checksum em certos setores, resultando erros de "I/O" quando o arquivo for lido. Muitas vezes isto pode ser resolvido fazendo-se uma nova cópia do disquete inteiro (usando por exemplo LOCKSMITH 5.0 rápido) com um drive que consegue ler o disquete. Neste processo de cópia, todos os setores do disquete ficam regravados na mesma velocidade, permitindo acesso confiável por drives de velocidades diferentes. <BANCHO>
6. PAPA DOC de Brasília descobriu como montar um "adaptor a cores de pobre-rico". Ligue o computador (saída de vídeo composto de 40 ou 80 colunas - aquele plug RCA atrás do micro) na entrada de vídeo de um vídeo cassete. O televisor fica ligado no VCR na forma normal (pela antena). A imagem ficará muito mais nítida.

CHAMADAS

1. COMPUERNICK de São Paulo está procurando programas de Cálculo Numérico e em particular sobre Regressão Polinomial Múltipla.

2. DEZ E KEIA gostaria de entrar em contato com outros associados do São Caetano do Sul.
3. GREEN COLLAR de Manaus está procurando o programa PECS (de Estatística) "produzida" pela USP e outros utilitários da área médica. Ele também solicitou para outros médicos associados do Clube entrarem em contato com ele via Clube.
4. BADEJO de Niterói está oferecendo uma placa VIERMASTER 83 (placa de 80 colunas) da Applied Engineering. Os interessados devem enviar cartas para ele via Clube.
5. PENAN do Rio de Janeiro gostaria de saber como ajustar o volume no TK 3020.
6. GARFIELD de Curitiba quer vender placa de 16K por Cz\$ 800 e modem Uninodem (modem e RS 232 na mesma placa) por Cz\$ 2.500, incluindo soft e manual. Contatos via Clube.
7. BABY de Belém gostaria de vender placas de 16K e 128K, uma placa Graph+ e um modulador de RF Unitron. Contatos via Clube.
8. HANK de Belém vende uma placa de 16K e 2 moduladores de RF Unitron. Contatos via Clube.
9. BIG HOUSE de Cascinas vende uma placa de 32K Unitron por Cz\$ 600. Contatos via Clube.
10. GANCHO de São Paulo quer vender 2 placas de 128K por Cz\$ 1.700 cada.

COLETANEA DO MES - NOVEMBRO/86

NOVEMBRO/86

- PAUL de Vitória (em cooperação com o MUSICO) preparou uma contribuição excepcional. As apresentações são bem feitas e os programas e jogos são todos interessantes. Temos MODULADOR DE V3, AGENDA II, PALACIO DE CRISTAL, DUMPER-MENU, NUMEROLOGIA e CHINI COPY V3.
- GANCHO de São Paulo juntou um utilitário para comprimir telas de alta resolução e uma série de técnicas preparadas pelo BARDN de audência de telas de alta resolução. As subrotinas e técnicas apresentadas podem ser apreciadas e utilizadas por todos.

TAKE 1

- JOE DUSPE de Araraquara traduziu o manual de TAKE 1 (D-114/A) para o português e o forneceu os arquivos de BASIC WINDOW.

ENCOMENDAS PARA NOVEMBRO

Segue anexo o formulário de pedido para novembro/86. Se tiverem qualquer dúvida sobre o pedido, liguem para mim no (011) 826-5375 as terças, quartas ou quintas das 22:00 às 23:00 hs. E favor enviar os formulários até 20/11 para serem atendidos dentro do prazo normal.

Atenciosamente,
Capitão Gancho (David)